

Nomor 27 Tahun XXII April 2020

ISSN 1907 – 3232

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED*
INTRUCTION DENGAN METODE LATIHAN TERBIMBING
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SENI RUPA SISWA KELAS VIII A SEMESTER II
SMP NEGERI 1 TAMPAKSIRING
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**I WAYAN SUARDANA
NIP. 19641231 198901 1 041
TEMPAT TUGAS : SMP NEGERI 1 TAMPAKSIRING**

ABSTRACT

This research was conducted at Tampaksiring 1 Public Middle School in class VIII. A student's ability for Fine Art subjects was still very low. The purpose of this class research study is to improve the learning achievements of Fine Arts students of class VIII A of SMP Negeri 1 Tampaksiring in the second semester of the 2018/2019 academic year through the application of the instructional problem-based learning model with guided training methods for the learning process. The data collection method uses a learning achievement test. The data analysis method is descriptive.

The results obtained from this study are Problem Based Instruction learning models with guided training methods can improve student achievement. This is evident from the results obtained initially at 64.84 in the first cycle to 73.75 and in the second cycle to 80.78. Mastery learning students also improve Yag very significantly. at the beginning of the student learning completeness meeting only reached 25.00%, in the first cycle increased to 62.50%, and in the second cycle the increase was very significant, reaching 93.75%. The conclusion obtained from this study is the use of the Problem Based Instruction learning model with the guided training method can improve student achievement in class VIII A of SMP Negeri 1 Tampaksiring in the second semester of the 2018/2019 academic year.

Keywords: learning model Problem Based Learning, Guided Exercise Method, Learning Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tampaksiring di kelas VIII A yang kemampuan siswanya untuk mata pelajaran Seni Rupa masih sangat rendah. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar Seni Rupa siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring pada semester II tahun pelajaran 2018/2019 melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dalam proses pembelajaran. Metode pengumpulan datanya adalah menggunakan tes prestasi belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya 64,84 pada siklus I menjadi 73,75 dan pada siklus II menjadi 80,78. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan. pada awal pertemuan ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 25,00%, pada siklus I meningkat menjadi 62,50%, dan pada siklus II peningkatannya sangat signifikan yaitu mencapai 93,75%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dapat meningkatkan prestasi belajar Seni Rupa siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring pada semester II tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: model pembelajaran Problem Based Intruction, Metode Latihan Terbimbing, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangat penting dalam pembangunan, maka tidak salah jika pemerintah senantiasa mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan baik dari tingkat yang paling rendah maupun sampai ke tingkat perguruan tinggi. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya yaitu penyempurnaan terhadap kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Sukmadinata dalam Wardhani, IG.A.K (2014:8.3) menyatakan bahwa salah satu karakteristik pendidikan formal adalah pendidikan di sekolah tersebut memiliki rancangan pendidikan atau kurikulum

tertulis. Dengan adanya rancangan atau kurikulum tertulis, pendidikan di

sekolah berlangsung secara terencana, sistematis dan lebih disadari.

Menurut Aunurrahman, 2009: 176 (dalam <http://lela68.wordpress...>) keberhasilan proses pembelajaran merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa, artinya apapun bentuk kegiatan-kegiatan guru mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran, memilih dan menggunakan teknik evaluasi semua disarankan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa.

Dalam proses mencerdaskan bangsa, guru merupakan ujung tombak dalam peningkatan kualitas pendidikan sehingga semakin tinggi kualitas guru maka kualitas pendidikan diharapkan juga meningkat, dengan demikian idealnya mampu menjawab semua permasalahan yang dimiliki bangsa baik yang berupa material maupun sepiritual. Agar pendidikan dapat berhasil sesuai dengan tujuan diperlukan berbagai sarana atau sumberdaya seperti bangunan sekolah, buku/materi pelajaran, guru dan sarana pendukung lainnya. Berkaitan dengan

profesionalisme guru, khususnya guru pembimbing perlu dicermati lagi, apakah sudah optimal menjalankan tugasnya atau belum dalam mendampingi peserta didik mengatasi permasalahan yang dialami yang menyangkut dimensi kemanusiaan mereka. Khususnya peserta didik di Sekolah Menengah Atas yang harus mempersiapkan diri untuk bekerja di masyarakat membutuhkan *life skills* yang cukup, agar peserta didik tidak canggung melangkah dan berani menghadapi masalah. Untuk itu menuntut semangat kerja guru pembimbing dalam membantu peserta didik mengubah perilaku yang kurang baik menuju perilaku yang diharapkan di dunia pendidikan.

Menjadi seorang guru yang profesional bukanlah hal yang mudah dan tidak pula diperoleh melalui proses yang singkat dan cepat. Sudah menjadi tugas seorang calon guru untuk mempersiapkan diri, mengukur kemampuan diri sebelum terjun langsung ke sekolah-sekolah sebagai lahan pendidikan yang sesungguhnya. Menjadi tenaga pendidik harus dapat memahami bagaimana kondisi siswa saat belajar untuk mempermudah jalannya proses belajar mengajar dikelas. Sehingga pada saat proses belajar seorang guru dapat menempatkan dirinya sesuai dengan

kondisi siswa yang diajarnya agar mata pelajaran yang diberikan dapat diserap dan dipahami oleh siswa tersebut.

Tugas guru tidak terbatas pada memberikan informasi kepada murid namun tugas guru lebih konprehensif dari itu. Selain mengajar dan membekali murid dengan pengetahuan, guru juga harus menyiapkan mereka agar mandiri dan memberdayakan bakat murid di berbagai bidang, mendisiplinkan moral mereka, membimbing hasrat dan menanamkan kebajikan dalam jiwa mereka. Apabila seorang guru memahami hal-hal tersebut tentu saja prestasi belajar siswa tidak akan rendah. Namun kenyataan yang ada di lapangan sangat jauh berbeda.

Selama ini pembelajaran Seni Rupa masih banyak dilakukan secara konvensional/tradisional (pembelajaran berpusat pada guru) serta lemahnya kemampuan guru dalam mendorong dan memotivasi siswa menjadikan prestasi belajar Seni Rupa masih rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal tersebut peneliti temukan pada saat melakukan observasi di kelas VIII A pada semester II tahun pelajaran 2018/2019. dimana pelajaran Seni Rupa selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah dan textbook oriented, dengan keterlibatan siswa yang sangat minim karena siswa hanya melakukan kegiatan duduk, diam, mendengar,

mencatat dan menghafal, sehingga kurang menarik minat siswa dan membosankan yang akhirnya membuat siswa mudah lupa terhadap konsep yang telah diberikan, sehingga nilai rata-rata mata pelajaran ini hanya mencapai rata-rata 64,84 dan prosentase ketuntasan mata pelajaran Seni Rupa siswa kelas VIII A semester II tahun pelajaran 2018/2019 hanya mencapai 25,00%.

Karena rendahnya prestasi belajar Seni Rupa siswa seperti yang telah disampaikan di atas, memotivasi peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran. Perbaikan tersebut peneliti lakukan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *Problem Based Intruction* menggunakan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah kehidupan nyata. *Problem Based Intruction* dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran, melalui pengalaman belajar dalam kehidupan nyata. Arends dalam Trianto (2007:68) menjelaskan bahwa *Problem Based Intruction* merupakan pendekatan belajar yang menggunakan permasalahan autentik dengan maksud

untuk menyusun pengetahuan siswa, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. *Problem Based Intruction* berpusat pada siswa. *Problem Based Intruction* merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengaktifkan siswa dalam belajar (Abbas dkk 2007: 8). Guru berkewajiban menggiring siswa untuk melakukan kegiatan. Guru sebagai penyaji masalah, memberikan instruksi-instruksi, membimbing diskusi, memberikan dorongan dan dukungan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inkuiri. Guru diharapkan dapat memberikan kemudahan belajar melalui penciptaan iklim yang kondusif dengan menggunakan fasilitas media dan materi pembelajaran yang bervariasi. Pelaksanaan *Problem Based Intruction* didukung dengan beberapa metode mengajar diantaranya metode ceramah, Tanya jawab, diskusi, penemuan dan pemecahan masalah.

Arends dalam Trianto (2007:69-70) menyatakan bahwa pengembangan *Problem Based Intruction* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah
Problem Based Intruction menggunakan masalah yang berpangkal kehidupan nyata siswa

dilingkungannya. Masalah yang diberikan hendaknya mudah dipahami siswa sehingga tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa yang pada akhirnya menyulitkan penyelesaian siswa, selain itu masalah yang disusun mencakup materi pelajaran disesuaikan dengan waktu, ruang dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Adanya keterkaitan antar disiplin ilmu
Apabila *Problem Based Intruction* diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran tertentu, hendaknya memilih masalah yang autentik sehingga dalam pemecahan setiap masalah siswa melibatkan berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan masalah tersebut.

3. Penyelidikan autentik
Problem Based Intruction mewajibkan siswa melakukan penyelidikan autentik menganalisis dan merumuskan masalah, mengansumsi, mengumpulkan dan menganalisis data, bila perlu melakukan eksperimen, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah.

4. Menghasilkan dan memamerkan hasil suatu karya.
Problem Based Intruction menuntut siswa menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang

ditemukan. Siswa menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang ditemukan. Siswa menjelaskan bentuk penyelesaian masalah dan menyusun hasil pemecahan masalah berupa laporan atau mempresentasikan hasil pemecahan masalah di depan kelas.

5. Kolaborasi

Problem Based Intruction memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Guru juga perlu memberikan minimal bantuan pada siswa, tetapi harus mengenali seberapa penting bantuan itu bagi siswa agar mereka lebih saling bergantung satu sama lain, dari pada bergantung pada guru.

Problem Based Intruction mengacu pada inkuiri, konstruktivisme dan menekankan pada berpikir tingkat tinggi. Model ini efektif untuk mengajarkan proses – proses berpikir tingkat tinggi, membantu siswa membangun sendiri pengetahuannya dan membantu siswa memproses informasi yang telah dimiliki.

Problem Based Intruction menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Lingkungan belajar yang terbuka menuntut peran aktif siswa untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah

sehingga menjadi pembelajar yang mandiri.

Tahapan *Problem Based Intruction* dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian hasil kerja siswa. Adapun Tahapan *Problem Based Intruction* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 01. Sintak Model Pembelajaran Berbasis Masalah

No	Tahapan	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan rencana kegiatan, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

Empat penerapan esensial dari model pembelajaran *Problem Based Intruction* (PBI) adalah seperti diurutkan dalam Gallagher et.al (1995) adalah:

1) Orientasi siswa pada masalah

Pada saat mulai pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, menumbuhkan sikap positif terhadap pelajaran. Guru menyampaikan bahwa perlu adanya elaborasi tentang hal-hal sebagai berikut:

- Tujuan utama dari pembelajaran adalah tidak untuk mempelajari sejumlah informasi baru, namun lebih kepada bagaimana menyelidiki masalah-masalah penting dan bagaimana menjadikan pembelajar yang mandiri.
- Permasalahan yang diselidiki tidak memiliki jawaban mutlak "benar". Sebuah penyelesaian yang kompleks memiliki banyak penyelesaian yang terkadang bertentangan.
- Selama tahap penyelidikan dalam pembelajaran, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi dengan bimbingan guru.
- Pada tahap analisis dan penyelesaian masalah siswa didorong untuk menyampaikan idenya secara terbuka.

Guru perlu menyajikan masalah dengan hati-hati dengan prosedur yang jelas untuk melibatkan siswa dalam identifikasi. Hal penting di sini adalah orientasi kepada situasi masalah menentukan tahap untuk penyelidikan selanjutnya. Oleh karena itu pada tahap ini presentasi harus menarik minat siswa dan menimbulkan rasa ingin tahu.

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Model Pembelajaran Problem Based Intruction (PBI)

membutuhkan keterampilan kolaborasi diantara siswa menurut mereka untuk menyelidiki masalah secara bersama. Oleh karena itu mereka juga membutuhkan bantuan untuk merencanakan penyelidikan dan tugas-tugas belajarnya.

Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar kooperatif juga berlaku untuk mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok *Model Pembelajaran Problem Based Intruction (PBI)*. Intinya di sini adalah guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Pada tahap ini guru mendorong siswa untuk mengumpulkan data-data atau melaksanakan eksperimen sampai mereka betul-betul memahami dimensi dari masalah tersebut. Tujuannya agar siswa mengumpulkan cukup informasi untuk membangun ide mereka sendiri. Siswa akan membutuhkan untuk diajarkan bagaimana menjadi penyelidik yang aktif dan bagaimana menggunakan metode yang sesuai

untuk masalah yang sedang dipelajari.

Setelah siswa mengumpulkan cukup data mereka akan mulai menawarkan penjelasan dalam bentuk hipotesis, penjelasan dan pemecahan. Selama tahap ini guru mendorong semua ide dan menerima sepenuhnya ide tersebut.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pada tahap ini guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang akan disajikan. Masing-masing kelompok menyajikan hasil pemecahan masalah yang diperoleh dalam suatu diskusi. Penyajian hasil karya ini dapat berupa laporan, poster maupun media-media yang lain.

5) Mengevaluasi proses pemecahan masalah

Tahap akhir ini meliputi aktivitas yang dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri dan disamping itu juga mengevaluasi keterampilan penyelidikan dan keterampilan intelektual yang telah mereka gunakan.

Belajar Berbasis Masalah (BBM) memiliki nama lain yang pada dasarnya bermakna sama, seperti *Problem-Based Learning (PBL)*, *Problem-Based Instruction (PBI)*,

Project-Based Teaching (Pembelajaran Proyek), *Experienced Based Education* (Pendidikan Berdasarkan Pengalaman), *Authentic Learning* (Belajar Autentik) dan *Echored Instruction* (Pembelajaran Berakar pada Kehidupan Nyata).

Belajar Berbasis Masalah diterapkan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi berorientasi masalah, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar (Ibrahim dan Nur, 2000). Peran guru dalam pembelajaran ini adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Lebih penting lagi, guru melakukan *scaffolding*, yaitu suatu kerangka dukungan yang memperkaya keterampilan dan pertumbuhan intelektual siswa. BBM tidak terjadi tanpa guru mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka.

Belajar Berbasis Masalah memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Mengajukan pertanyaan atau masalah. BBM mengorganisasikan pertanyaan dan masalah yang sangat penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa. Masalah yang diajukan berupa situasi kehidupan nyata/autentik, menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi tersebut. (2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. (3) Penyelidikan autentik. BBM

mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian masalah secara nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan simpulan sebagai solusi terhadap masalah yang diajukan. (4) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya. BBM menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau *artefak* dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. (5) Kerja sama. BBM juga dicirikan oleh siswa bekerjasama antara yang satu dengan lainnya dalam bentuk berpasangan atau berkelompok (antara 4-8 siswa) dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Dalam pembelajarannya, siswa bekerjasama antara satu dengan yang lain, untuk mengembangkan keterampilan berpikir (Ibrahim dan Nur, 2000:5-6).

Ibrahim dan Nur (2000) memberikan rasional tentang bagaimana BBM membantu siswa untuk berkinerja dalam situasi kehidupan nyata dan belajar pentingnya peran orang dewasa. Mereka lebih lanjut mengungkapkan bagaimana pembelajaran di sekolah seperti yang dipahami secara tradisional,

berbeda dalam empat hal penting dari aktivitas mental dan belajar yang terjadi di luar sekolah. Keempat hal tersebut dipaparkan seperti berikut: (1) Pembelajaran di sekolah berpusat pada kinerja siswa secara individual, sementara di luar sekolah kerja mental melibatkan kerjasama dengan orang lain. (2) Pembelajaran di sekolah terpusat pada proses berpikir tanpa bantuan, sementara aktivitas mental di luar sekolah selalu melibatkan alat-alat kognitif seperti komputer, kalkulator dan instrumen ilmiah lainnya. (3) Pembelajaran di sekolah mengembangkan berpikir simbolik berkaitan dengan situasi hipotesis, sementara aktivitas mental di luar sekolah mengharapkan masing-masing individu berhadapan secara langsung dengan benda dan situasi yang kongkret. (4) Pembelajaran di sekolah memusatkan pada keterampilan umum, sementara di luar sekolah memerlukan kemampuan khusus.

Manfaat *Problem Based Intruction* dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan seperti menyelidiki, memahami dan membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri. Pengembangan keterampilan kerjasama di antara siswa dan saling membantu dibutuhkan dalam pelaksanaan *Problem Based Intruction* untuk menyelediki masalah secara bersama. Siswa diajarkan untuk menjadi penyelidik yang

aktif sehingga membuat mereka berpikir tentang masalah dan jenis informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut.

Problem Based Intruction tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Siswa dilibatkan dalam pengalaman nyata dan menjadi pembelajaran yang mandiri. Pengalaman siswa yang diperoleh dari lingkungan dijadikan bahan dan materi guna memperoleh pengertian serta dapat dijadikan pedoman dan tujuan belajarnya. *Problem Based Intruction* dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual (Ibrahim dan Nur 2001:7). *Problem Based Intruction* dapat dijadikan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri. Siswa harus mengansumsi, mengumpulkan informasi, menginterpretasi data, menginferensi, menganalisis, dan mengevaluasi. Ratumanan dan Holil (2008) berpendapat bahwa pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

Metode latihan terbimbing adalah suatu cara mengajar yang baik

digunakan untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, cara untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik, juga digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, kesempatan dan keterampilan dengan proses pemberian bantuan yang terus menerus dan sistematis kepada individu dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Bimbingan dan arahan dilakukan oleh seseorang yang ahli dan berkompetensi di bidangnya agar tercapai keterampilan untuk dapat memahami dirinya, keterampilan untuk menerima dirinya, keterampilan untuk mengarahkan dirinya, dan keterampilan untuk merealisasikan dirinya sesuai yang diharapkan agar mencapai penyesuaian diri dengan lingkungan, baik di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat.

Metode latihan terbimbing yang digunakan dalam proses pembelajaran akan menciptakan kondisi siswa yang aktif. Dalam menggunakan metode tersebut guru harus berhati-hati karena hasil dari suatu latihan terbimbing akan tertanam dan kemudian menjadi kebiasaan. Selain untuk menanamkan kebiasaan metode, latihan terbimbing ini juga dapat menambah kecepatan, ketepatan dan kesempurnaan dalam melakukan sesuatu, serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara untuk mengulangi bahan yang telah dikaji ([Andri Wicaksono, 2011](#)).

Untuk menunjang keberhasilan penggunaan metode latihan terbimbing dalam pembelajaran keterampilan, diperlukan guru yang benar-benar berkompetensi di bidangnya, dalam hal ini yaitu guru yang menguasai keterampilan mengajar dan menguasai materi yang diajarkannya. Bimbingan adalah pemberian bantuan yang dilakukan oleh seseorang, baik pria maupun wanita, yang terlatih dan terampil dengan baik serta memiliki kepribadian dan pendidikan memadai yang ditujukan kepada seseorang, dari semua usia untuk membantunya memahami keperluan atau kepentingan yang dibutuhkan untuk dapat mengatur kegiatan sendiri, mengambil keputusan sendiri, dan menanggung bebannya sendiri. Kegiatan bimbingan bukan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara kebetulan, insidental, sewaktu-waktu tidak sengaja, atau asal saja, melainkan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sistematis, sengaja, berencana, terus-menerus dan terarah pada tujuan. Setiap kegiatan bimbingan merupakan kegiatan yang berkelanjutan artinya senantiasa diikuti secara terus menerus dan aktif sampai siswa telah berhasil mencapai tujuan dan penyesuaian diri.

Dalam latihan terbimbing diupayakan agar siswa dapat membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri dengan bantuan

dari guru. Karena itulah peneliti memadukan antara latihan terbimbing dengan model pembelajaran *Problem Based Intruction*

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar anak dan sebagaimana biasa dilaporkan pada wali kelas murid dan orang tua anak setiap akhir semester atau akhir tahun pelajaran. Djamarah (1994:23) mendefinisikan prestasi belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Kalau perubahan tingkah laku adalah tujuan yang mau dicapai dari aktivitas belajar, maka perubahan tingkah laku itulah salah satu indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah. Dengan kata lain prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat perbuatan belajar atau setelah menerima pengalaman belajar, yang dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dengan mengkaji hal tersebut di atas, maka faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar menurut Purwanto (2000: 102) antara lain: (1) faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang dapat disebut faktor individual, seperti kematangan/pertumbuhan, kecerdasan,

latihan, motivasi, dan faktor pribadi, (2) faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial, seperti faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Dalam penelitian ini faktor ke 2 yaitu faktor yang dari luar seperti guru dan cara mengajarnya yang akan menentukan prestasi belajar siswa. Guru dalam hal ini adalah kemampuan atau kompetensi guru, pendidikan dan lain-lain. Cara mengajarnya itu merupakan faktor kebiasaan guru itu atau pembawaan guru itu dalam memberikan pelajaran. Juga dikatakan oleh Slamet (2003: 54-70) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstem. Faktor intern diklasifikasi menjadi tiga faktor yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah antara lain: kesehatan, cacat tubuh. Faktor psikologis antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan. Faktor kelelahan antara lain: kelelahan jasmani dan rohani. Sedangkan faktor ekstern digolongkan menjadi tiga faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Faktor keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antara

keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor masyarakat antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat. Peningkatan prestasi belajar yang penulis teliti dalam hal ini dipengaruhi oleh faktor ekstern yaitu metode mengajar guru.

Dalam pembahasan sebelumnya telah dibicarakan bahwa prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan prestasi siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Ini berarti prestasi belajar tidak akan bisa diketahui tanpa dilakukan penilaian atas hasil aktivitas belajar siswa. Fungsi prestasi belajar bukan saja untuk mengetahui sejauhmana kemajuan siswa setelah menyelesaikan suatu aktivitas, tetapi yang lebih penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa agar lebih giat belajar, baik secara individu maupun kelompok. Dalam pembahasan ini akan dibicarakan mengenai prestasi belajar sebagai hasil penilaian dan pada pembahasan berikutnya akan dibicarakan pula prestasi belajar sebagai alat motivasi. Prestasi belajar sebagai hasil penilaian sudah dipahami. Namun

demikian untuk mendapatkan pemahaman, perlu juga diketahui, bahwa penilaian adalah sebagai aktivitas dalam menentukan rendahnya prestasi belajar itu sendiri.

Mohammad Surya (1979), mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, antara lain dari sudut si pembelajar, proses belajar dan dapat pula dari sudut situasi belajar. Penjelasan Surya selanjutnya adalah: dari sudut si pembelajar (siswa), prestasi belajar seseorang dipengaruhi antara lain oleh kondisi kesehatan jasmani siswa, kecerdasan, bakat, minat, motivasi, penyesuaian diri dan kemampuan berinteraksi siswa. Sedangkan yang bersumber dari proses belajar, maka kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sangat menentukan prestasi belajar siswa. Guru yang menguasai materi pelajaran dengan baik, menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat, mampu mengelola kelas dengan baik dan memiliki kemampuan untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa untuk belajar, akan memberi pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan situasi belajar siswa, meliputi situasi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sekitar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar

adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang berbentuk angka sebagai simbol dari ketuntasan belajar bidang studi Seni Rupa. Prestasi belajar ini sangat dipengaruhi oleh faktor luar yaitu guru dan metode. Hal inilah yang menjadi titik perhatian peneliti di lapangan.

Perubahan dalam kemampuan dan keterampilan serta tingkah laku anak menuju arah yang semakin membaik menunjukkan bahwa ketuntasan belajar Matematika yang dipersyaratkan sudah dapat dicapai dengan baik oleh anak sebagai akibat proses belajar sehari-hari yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sehubungan dengan prestasi belajar ini, untuk SMP Negeri 2 Tegallalang masih membutuhkan bimbingan guru dikarenakan banyak di antara mereka yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang dipersyaratkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru sebagai peneliti mengupayakan jalan pemecahan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing. Dengan model tersebut merupakan suatu cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu dimana anak melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan secara berulang-ulang, agar anak memiliki ketangkasan atau keterampilan

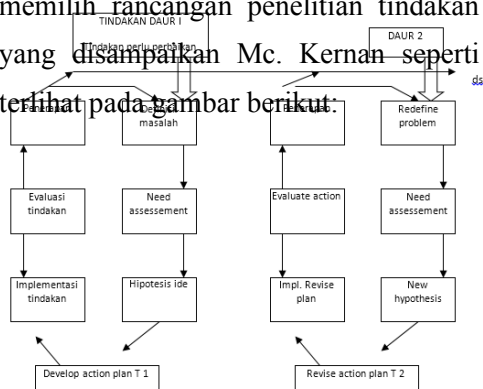
yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari sebelumnya. Semakin sering pengulangan dilakukan akan semakin tinggi tingkat keterampilan peserta didik menguasai materi yang diajarkan. Dengan cara tersebut menurut peneliti merupakan suatu cara yang dapat memberikan percepatan dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi anak. Dengan menggunakan cara ini tanpa disadari anak bahwa dalam proses bermainnya ada pembelajaran yang sedang dijalani dengan berulang. Dengan menyelipkan materi-materi pelajaran dalam kegiatan bermain yang dilakukan anak secara terus-menerus maka dapat dipastikan bahwa keterampilan atau kemampuan yang sedang dipelajari atau materi yang diberikan guru akan dapat dikuasai dengan baik.

Dari semua yang telah tertera diatas, dapat disampaikan hipotesis atau dugaan sementara yang bunyinya: Model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dapat meningkatkan prestasi belajar Seni Rupa siswa kelas VIII A semester II SMP Negeri 1 Tampaksiring tahun pelajaran 2018/2019 apabila digunakan dengan maksimal dan sesuai alur teori yang benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tampaksiring. Lingkungan sekolah ini sangat nyaman karena hubungan dengan masyarakat sekitar sekolah sangat baik, hubungan antara sekolah dengan masyarakat sekitar juga sangat harmonis, sehingga menimbulkan rasa mutualisme antara sekolah dan masyarakat sekitar. Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan. Oleh karenanya, rancangan yang khusus untuk sebuah penelitian tindakan sangat diperlukan. Berdasarkan sudut pandang pencapaian tujuan penelitian, rancangan penelitian berfungsi sebagai pedoman kerja (peta pedoman pengarah bagi pelaksanaan penelitian). Oleh karenanya, rancangan penelitian harus jelas, singkat dan memberikan petunjuk operasional tentang apa yang sebaiknya dilakukan dan bagaimana cara serta teknik melakukannya. Fungsi lain, rancangan penelitian adalah sebagai rambu-rambu penentuan atau tolok ukur keberhasilan penelitian yang akan dilaksanakan. Memberikan petunjuk mengenai ukuran-ukuran sampai dimana penelitian yang dilakukan itu dikatakan mencapai hasil yang diinginkan (Iding Tarsidi, <http://file.upi.edu/>).

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan Mc. Kernan seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 01. Penelitian Tindakan Model Mc. Kernan, 1991 (dalam Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002: 54)

Prosedur:

- Tindakan daur I: mulai dari definisi masalah, berlanjut ke assessment yang disiapkan, berlanjut ke rumusan hipotesis, berlanjut ke pengembangan untuk tindakan I, lalu implementasi tindakan, evaluasi tindakan berlanjut ke penerapan selanjutnya.
- Tindakan daur II: mulai dari menentukan kembali masalah yang ada, berlanjut ke assessment yang disiapkan, terus ke pemikiran terhadap munculnya hipotesis yang baru, perbaikan tindakan pada rencana ke 2, pelaksanaan tindakan, evaluasi terhadap semua pelaksanaan dan penerapan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1) Hasil yang diperoleh dari kegiatan awal:

Hasil yang menunjukkan perolehan nilai rata rata kelas prestasi

belajar Seni Rupa masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 2075 dan rata rata kelas 64,84, dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 25,00%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 75,00%, dengan tuntutan KKM untuk mata pelajaran Seni Rupa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring adalah dengan nilai 75.

2) Hasil pada siklus I:

Pada siklus I sudah diupayakan untuk perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar Seni Rupa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing.

Peneliti telah giat melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebenaran teori yang ada sehingga peneliti memperoleh hasil yang lebih baik dari proses awal, yaitu dengan rata rata nilai 73,74 dari jumlah nilai 2360 seluruh siswa di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring, dan prosentase ketuntasan belajarnya adalah 62,50%, yang tidak tuntas adalah 37,50%. Hasil ini belum maksimal, karena belum mecapai indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan dengan minimal prosentase ketuntasan belajar 85%.

3) Pada siklus II

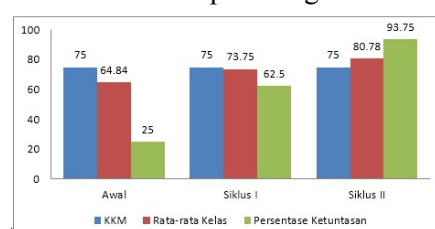
Dengan tindakan yang sangat maksimal dan pelaksanaan yang betul-betul mengikuti kebenaran teori sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dalam pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring, dimana hasil yang diperoleh pada siklus II ini ternyata prestasi belajar Seni Rupa meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 80,78, dan ketuntasan belajarnya adalah 93,75%.

Semua hasil yang diperoleh dari awal, siklus I dan siklus II digambarkan dalam bentuk tabel dan grafik seperti berikut:

Tabel 01: Tabel Data Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring

DATA	AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II	VARIABEL
Skor Nilai	2075	2360	2585	Prestasi belajar Seni Rupa Dengan KKM = 75
Rata Rata Kelas	64,84	73,75	80,78	
Persentase Ketuntasan	25,00%	62,50%	93,75%	

Grafik 01: Grafik Histogram Prestasi Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VIII A Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 SMP Negeri 1 Tampaksiring



Pembahasan

Data awal yang diperoleh dengan rata-rata 64,84 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 25,00% menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran Seni Rupa masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di SMP Negeri 1 Tampaksiring adalah 75,00. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar anak/siswa menggunakan metode/model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing. Akhirnya dengan penerapan metode/model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata prestasi belajar anak/siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 73,75. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 20 siswa memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 62,50%. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan metode/model pembelajaran *Problem Based Intruction*

dengan metode latihan terbimbing belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penerapan model/metode tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan prestasi belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari metode/model pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi siswa agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran Seni Rupa lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus II menjadi rata-rata 80,78 dengan presentase ketuntasan mencapai 93,75%, hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan yang sangat signifikan. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun dengan metode latihan terbimbing pada suatu keberhasilan bahwa model/metode pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing mampu meningkatkan prestasi belajar Seni Rupa siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring pada semester II tahun pelajaran 2018/2019.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang dapat disampaikan berdasarkan semua hasil analisis data yang telah dilakukan dengan melihat hubungan rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis tindakan dan semua hasil pembahasan dari hasil refleksi yang telah disampaikan dan dengan melihat semua data yang telah dipaparkan, dapat disampaikan bahwa pencapaian tujuan penelitian di atas dapat dibuktikan dengan argumentasi sebagai berikut:

1. Dari data awal ada 24 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 12 siswa dan siklus II hanya 2 siswa mendapat nilai di bawah KKM.
2. Nilai rata-rata awal 64,84 naik menjadi 73,75 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 80,78.
3. Dari data awal siswa yang tuntas hanya 8 orang sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 20 siswa dan pada siklus II sebanyak 30 siswa.

Paparan di atas membuktikan bahwa model/metode pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dapat memberi jawaban sesuai tujuan penelitian ini yaitu dapat meningkatkan prestasi belajar Seni Rupa siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tampaksiring

pada semester II tahun pelajaran 2018/2019. Semua ini dapat dicapai karena model/metode pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa aktif, antusias dan dapat memahami materi yang diajarkan sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

Saran

Berdasarkan temuan yang sudah disimpulkan dari hasil penelitian, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang studi dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru Seni Rupa, apabila mau melaksanakan proses pembelajaran penggunaan model/metode yang telah diterapkan ini semestinya menjadi pilihan dari beberapa model/metode yang ada mengingat model/metode ini telah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Bagi peneliti lain, walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model/metode pembelajaran *Problem Based Intruction* dengan metode latihan terbimbing dalam meningkatkan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya disarankan kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik

yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti.

3. Bagi pengembang pendidikan, selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna memverifikasi data hasil penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasi, Anne. 1976. *Psychological Testing*. Fifth Edition. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aryana, Wayan. 2003. *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Seni Rupa pada Siswa SMP Negeri 1 Denpasar*. Ringkasan Hasil Penelitian yang Disampaikan dalam Seminar Hasil Penelitian Dosen Kopwil VIII, Tanggal 22-24 September 2003.
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Depdikbud. 1984/1985. *Program Akta Mengajar V-B Komponen Dasar Kependidikan: Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdikbud. 1994. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Depdikbud. 1996. *Petunjuk Teknis Mata Pelajaran IPS-Sejarah*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fernandes, H.J.X. 1984. *Testing and Measurement*. Jakarta. National Education Planning, Evaluation and Curriculum Development.
- Fraenkel, Jack R. and Norman E. Wallen. 1993. *How to Design and Evaluate Research in Education*. Second Edition. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditions of Learning*. Third Edition. New York: Holt, Reinhart and Winston.
- Gay, L. R. 1987. *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*. Seventh Edition. Columbus, Ohio: Merrill Publishing Company.
- Good, Thomas L. & Jere E. Brophy. 1990. *Educational Psychology, A Realistic Approach*. New York: Longman.
- Gregory, Robert J. 2000. *Psychological Testing: History, Principles, and Applications*. Boston: Allyn and Bacon.
- Gronlund, Norman E. 1982. *Constructing Achievement Tests*. Third Edition. London: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliff

